

学校编码: 10384

分类号\_\_\_\_\_密级\_\_\_\_\_

学 号: 10220081152454

厦 门 大 学

硕 士 学 位 论 文

技术与艺术在戏剧领域的结晶  
——多媒体戏剧

The field of technology and art in the crystallization of  
drama - multimedia theater

石雪莲

指导教师姓名: 黄鸣奋 教授

专 业 名 称: 艺 术 学

论文提交日期: 2011 年 4 月

论文答辩日期: 2011 年 月

学位授予日期: 2011 年 月

答辩委员会主席: \_\_\_\_\_

评 阅 人: \_\_\_\_\_

2011 年 4 月

## 厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下,独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果,均在文中以适当方式明确标明,并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外,该学位论文为( )课题(组)的研究成果,获得( )课题(组)经费或实验室的资助,在( )实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称,未有此项声明内容的,可以不作特别声明。)

声明人(签名):

年 月 日

## 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文（包括纸质版和电子版），允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

（        ） 1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，  
于    年    月    日解密，解密后适用上述授权。

（        ） 2. 不保密，适用上述授权。

（请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。）

声明人（签名）：

年    月    日

## 摘 要

纵观历史的发展，技术与艺术互相渗透并融合于人类社会整体之中，两者总是互为依托。技术求实，偏重于理性和逻辑，以客观为主；艺术务虚，偏重于感性和想象，以主观为主。现代技术对艺术的影响着重体现在为艺术表现提供新的物质手段等方面。它使以往想要表现但却无法表达的内容以直接的视觉图像等媒介被受众所接受，与此同时促生新的艺术形式。随着技术的不断发展，戏剧多元化已经成为一种不可逆转的趋势。技术与艺术在戏剧领域也正日趋实现合作，多媒体戏剧正是在此种情况下应运而生。多媒体戏剧是技术与艺术在戏剧领域中的结晶，为传统戏剧的推陈出新提供了巨大的驱动力，并使戏剧以一种崭新的形式呈现。

本文以多媒体戏剧为主体，以已有的戏剧理论为参照，通过技术的转变和艺术的转变两方面入手进行探讨，试图阐述如下主旨：多媒体戏剧的诞生改变了人们的价值取向和审美情趣，丰富了戏剧家的工作方式和理念表达方式；多媒体戏剧作为戏剧理论的新范畴，更新了传统戏剧的观念，扩大了传统戏剧的外延，拓展了戏剧市场的范围。

**关键词：**技术的转变；艺术的转变；多媒体戏剧

## Abstract

Throughout the development of history, technology and art have been interpenetrated and permeating human society at large. They always depend on each other. Technology seeks the truth, emphasizing reason and logic and centering on the objective while art pursues ideology, emphasizing sense and imagination and centering on the subjective. The impact of modern technology on art is mainly reflected by the new material methods it has provided for the artistic expression. By way of direct visual images or other media, technology has realized the expression and audience's acceptance of the content which people wanted to present but were unable to do so in the past. And a new artistic form is being cultivated at the same time. With the development of technology, the diversification of drama has already become an irreversible trend. In the field of drama, technology and art have gradually achieved cooperation, multimedia drama thus coming into existence. Multimedia drama, the combination of technology and art within the field of drama, has supplied a massive driving force for the innovation of traditional drama and a presentation of it in a brand new way.

This paper focuses on multimedia with reference to existing dramatic theory. Starting from the transformations of technology and art, it is trying to expound the main idea as follows: the birth of multimedia has not only changed people's value orientation and aesthetic sentiment, but also enriched the working style and conceptual expression of dramatists. As a new category of the dramatic theory, it has renewed traditional dramatic ideas, enlarged the extension of traditional drama, and widened the scope of the drama market.

**Key Words:** Transformation of technology; transformation of art; multimedia drama

# 目 录

绪论 .....	1
第一节 戏剧与技术的渊源 .....	1
第二节 多媒体戏剧的发展与研究现状 .....	3
一、戏剧大师的革新实践.....	3
二、多媒体戏剧的研究现状.....	9
第三节 研究对象的确立 .....	12
一、学术界对多媒体戏剧的定义.....	12
二、本文的研究范围、研究方法与创新点.....	13
第一章 技术的转变 .....	15
第一节 多媒体戏剧中的技术形态 .....	15
一、多媒体影像.....	15
二、虚拟现实技术.....	22
第二节 多媒体戏剧创作方式的技术性特征 .....	28
第二章 艺术的转变 .....	31
第一节 演员的变化 .....	31
一、角色创造的由繁到简.....	31
二、演员传播介质唯一性的颠覆.....	34
第二节 观众的变化 .....	35
一、观众——戏剧的参与者.....	35
二、多媒体戏剧中观众的互动参与.....	36
三、观演关系的变化.....	37
第三节 多媒体戏剧不变的艺术核心 .....	39
第三章 多媒体戏剧理论与实践研究的意义.....	41
第一节 传统戏剧理论的更新与拓展 .....	41
一、舞台技术之转变.....	41
二、多媒体戏剧的非物质化特征.....	46

第二节 推动与促进戏剧产业的跨越式发展 .....	47
一、完善戏剧市场的多元化结构.....	47
二、提升戏剧产业的经济价值.....	48
第三节 走向多媒体戏剧 .....	49
结语 .....	51
参考文献 .....	52
致谢 .....	56

## Contents

<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
<b>Part 1 1The Origin of drama and technology .....</b>	<b>1</b>
<b>Part 2 The development and research status of Multimedia Drama .....</b>	<b>3</b>
1. Innovative practice of drama masters .....	3
2. Research status of Multimedia Drama .....	9
<b>Part 3 The establishment of research object .....</b>	<b>12</b>
1. The definition of Multimedia Drama from the academia .....	12
2. The scope, methodology and innovations of this study .....	13
<b>Chapter 1 The Transform of Technology .....</b>	<b>15</b>
<b>Part 1 Technical forms in Multimedia Drama .....</b>	<b>15</b>
1. Multimedia video .....	15
2. Virtual reality technique .....	22
<b>Part 2 Technical features in Multimedia Drama creation .....</b>	<b>28</b>
<b>Chapter 2 The Transform of Art .....</b>	<b>31</b>
<b>Part 1 The change of performers .....</b>	<b>31</b>
1. Creation of characters: from complicated to simple .....	31
2. Overturn of the uniqueness of the media .....	34
<b>Part 2 The change of audiences.....</b>	<b>35</b>
1. Audiences---the participators of drama .....	35
2. The interaction and participation of the audience in Multimedia Drama.....	36
3. The change of relationship between performers and audiences .....	37
<b>Part 3 The invariable artistic core of Multimedia Drama .....</b>	<b>39</b>
<b>Chapter 2 The Significance of the Multimedia Drama Theories and</b>	
<b>Practice Study .....</b>	<b>41</b>
<b>Part 1 The updates and extension of the traditional drama theories .....</b>	<b>41</b>



4.1.1 The transform of stage technique .....	41
4.1.2 Non-material features of Multimedia Drama .....	46
<b>Part 2 Promotion of the forward development of drama industry.....</b>	<b>47</b>
1. betterment of the diversified structure of drama industry .....	47
2. increase of the economic value of drama industry .....	48
3. Heading toward Multimedia Drama .....	49
<b>Conclusion.....</b>	<b>51</b>
<b>Bibliography .....</b>	<b>52</b>
<b>Acknowledgement .....</b>	<b>56</b>

## 绪论

### 第一节 戏剧与技术的渊源

纵观戏剧艺术的发展史，不难发现戏剧与技术之间早就存在渊源关系，“从来艺术都必须通过技术加以表现，因此在艺术与技术之间存在着千丝万缕的联系。因为戏剧要演出，就要依赖于许多物质手段的帮助。技术倘若落后，物质手段贫乏，那么戏剧的表现形式就会受到种种限制。”<sup>①</sup>戏剧艺术向来不缺乏对技术的需求。技术进步能够为戏剧艺术带来更丰富的表现方式，同时也为人类带来更愉悦的审美体验。

戏剧起源于巫术和宗教。原始民族中，巫术作为主要的意识形态先于宗教而存在。原始人始终以神秘、恐惧及敬畏之情面对自然界。他们进行种种巫术和祭神活动，以求与自然秩序和谐相处。直到人们的理性思维获得发展，才对超自然力量和仪式之联系的偶然性有了新的认识。于是围绕仪式产生了故事和神话。扮演故事角色，综合使用歌、舞、诗及面具、服装、道具等各种元素来进行叙述或说明，使巫术仪式慢慢转变为宗教仪式。而当审美意识完全取代实用目的之时，戏剧便作为一种独立的艺术形式而诞生。

西方上古戏剧的黄金时代应归属于古希腊。古希腊戏剧源于酒神文化，在公元前8到6世纪形成。最早的戏剧表演在靠近神庙的一块圆形场地上进行，歌队和演员在舞台上表演，观众在山坡上或坐或立，围着位于山脚的舞台看戏。当时的技术虽不发达，但仍能在戏剧中找到技术的元素，如平片、三棱柱景和霹雳器的使用等。平片可以加附在建筑上变换；三棱柱景能够以枢轴为中心转换不同的画面以说明地点的变化；霹雳器中装有石头，以便倾倒之时发出巨响，来模拟音响效果。虽然此时技术的应用仅仅只能为戏剧的表现起到某种示意性作用，但不难发现戏剧在艺术形式最朴素的时期就已经开始借用技术手段来提升表现效果。

罗马时代的戏剧活动非常频繁，但其表演始终没有形成高度的艺术特色，因此并没有赢得观众的追捧。不过，当时在剧场建筑方面却拥有较大的突破，其中包括：在平地上建筑巍然耸立的大型剧场；改希腊剧场的超过半圆的观众看台为

<sup>①</sup> 吴光耀. 西方演剧史论稿[M]. 北京：中国戏剧出版社，2003：658.

正半圆形，以扩大观剧视角。纪元前 33 年柯里奥在其父亲葬礼时所建的木结构剧场更是凸显了当时所拥有的复杂技术。剧场的结构与众不同，它分为两个可以在枢纽上转动的半圆形看台，背靠背分别属于两个可以看戏的剧场。当戏剧表演结束，两个半圆形看台能够连同座位上的观众一起转动，合并成一个圆形剧场，紧接上演竞技和角斗的表演。可见，技术的使用为方便观众的欣赏做出了新的尝试与努力。

文艺复兴时期著名布景师托列利（1608-1678）创造了一套迁换侧片布景的行车和支杆体系（chariot-and-pole system），该技术的应用使得舞台布景的移动变得简单。一块块侧片固定在枝干上，枝干通过舞台地板上挖空的狭槽通向底层，固定在行车上，当行车在舞台下移动时，舞台上方的侧片也相应移动，画有森林、海洋、宫殿等背景的侧片在观众面前瞬息万变，为戏剧产生幻觉效果提供了重要手段。同一时期，能够造成诸如神仙驾云、风云突变、地狱吐火等大型特技的机械装置也出现在戏剧舞台之上。较为常见的是飞行机器，它能够使景物悬空升降或进退，进而在舞台上产生异常美妙的观赏效果。舞台布景和舞台机械装置的使用是中世纪与文艺复兴时期给戏剧带来的重大贡献。其中文艺复兴时期形成的透视布景和镜框舞台曾主宰了欧洲戏剧演出长达三个世纪之久，镜框舞台的形成有助于产生透视布景的空间幻觉。

18 世纪成角透视的出现改变了戏剧舞台空间结构与画面构图，它丰富了舞台布景的样式，但仅追求外观的绚丽却脱离戏剧内容，因此只能被视为形式上的发展与创新。19 世纪出现的灯光技术成为一种新的表现语言，被应用到戏剧舞台。瓦斯灯、灰光灯、弧光灯、白炽灯的使用，不单提升了舞台的照明效果，同时还能塑造舞台气氛或创造舞台形象。现代灯光之父阿道夫·阿庇亚通过光影和色彩的塑造，能够加强或减弱、突出或压低舞台上的某些部分，使画面获得新的力量和意义。他反对幻觉、反对自然主义，他的名言：“我再重申：我们不再寻求去创造森林的幻觉，而去创造处于森林气氛中的人的幻觉。”<sup>①</sup>足以说明当时灯光技术的出现丰富了戏剧艺术的表现形式。它可以帮助展示演员动作及戏剧人物性格。灯光技术的应用也为自然主义、现实主义等戏剧流派表达思想感情提供了新途径。20 世纪剧场艺术革新运动的倡导者戈登·克雷创造了条屏技术，他反对

<sup>①</sup> 阿庇亚. 照明与空间[G]//孙定宇, 编. 西方名导演论导演与表演[M], 北京: 中国戏剧出版社, 1992: 96.

舞台上照搬生活的自然主义，主张戏剧的艺术整体性。条屏技术是使用许多块长方形的条屏作为基本构件，模型通过铰链拼合起来，可以任意翻折和摆成各种角度树立在舞台上，从而形成无数种组合，这些组合为戏剧勾勒出更多的空间结构，不仅能够造出如入梦境的感觉，也能够暗示情调的变化，使戏剧表演带有浓厚的神秘主义气息。

机械复制技术的诞生为戏剧舞台带来了新的变化。20 世纪 20 年代，布莱希特和皮斯卡托开始在戏剧中使用投影机和电影放映机，以延伸演员的表演动作和语言表达，形成了多媒介性质的演出。斯沃博达与导演阿尔弗雷特·拉泽克在这一领域的试验更具成效，他们使用多屏幕投影和复合投映，让投影成为一种特殊的造型语言。多屏幕投影（Polyekran）是使用幻灯或电影放映，多块被放置于不同角度和方向的屏幕，同时放映各种不同的形象，通过这些形象的相互作用，为观众提供一幅整体构图，以丰富观众的视觉享受。复合投映（Laterna Magika）除了在屏幕上放映预先设置好的电影外，还安排演员在屏幕前表演，通过演员表演与屏幕内容的配合共同完成戏剧的表述。

综上所述，戏剧从诞生开始，历史上的每一次重大变革都直接或间接地受到技术的影响。戏剧作为一种综合艺术，它的发展与技术的进步相辅相成、密不可分。在不同时代的技术影响下，戏剧拥有不同的形态。随着技术的逐渐完善，如今多媒体影像技术与虚拟现实技术被应用于戏剧的表现。作为技术与艺术在戏剧领域的结晶，多媒体戏剧的出现为戏剧艺术带来了新的变化，同时为传统戏剧的推陈出新及观众审美提供了广泛的发展空间。

## 第二节 多媒体戏剧的发展与研究现状

### 一、戏剧大师的革新实践

通过上文的分析，我们清楚地了解到戏剧的发展与技术具有密切的关系。技术的发展是社会的必然。各个时期戏剧家的革新也推进了戏剧艺术形态的转变，新技术的应用必将会创造新型戏剧。

作为技术与艺术在戏剧领域的结晶，多媒体戏剧的产生不是戏剧家的突发奇想。它以戏剧发展为线索，以技术的更新为重要基础，在戏剧的发展史上具有完整的形成轨迹。这里我们将着重介绍阿道尔夫·阿庇亚（1862-1928）、埃尔温·皮

斯卡托（1893-1966）和法国艺术家马克·奥洛涅的戏剧实践。他们的共同点在于具有前瞻性的预想、不断进行大胆而革新的多媒体戏剧实验，创造并试图探索戏剧的多种表现手段。可以说他们的戏剧实践在不同程度上为多媒体戏剧的形成打下了扎实的基础。

## 1、“灯光之父”——构建综合性戏剧舞台

1887年，欧洲运用电气照明设备的剧场已经有50家。随着技术的进步，电光源进入剧场促使舞台灯光在戏剧中的功能与地位发生了革命性变化。20世纪戏剧艺术革新运动的先驱者，被称为舞台“灯光之父”的阿道尔夫·阿庇亚真正意义上认识了舞台灯光的效用所在，同时宣告：“灯光在舞台上是最重要的造型手段。”甚至他不无偏激地说：“只有灯光和音乐能够表现‘一切现象的内在本质’”。<sup>①</sup>阿庇亚运用舞台灯光塑造角色、创造舞台气氛和表现戏剧空间，视灯光为一种独立的艺术语言。他甚至在1891年就设想用灯光与投影创造舞台布景，进而构建综合性的戏剧舞台。他指出：“通过投映画面与色光结合的手段在舞台上能够创造环境，甚至更真实的东西，它们在投射光之前是不存在的。”<sup>②</sup>他对灯光理论的阐释具有划时代的意义，但由于受到条件的限制，完全能够贯彻这种思想的机会并不是很多。因此，他也曾无奈地指出戏剧家的非独立性：时代的影响以许多种方式显示出来了，它不仅能影响实践，而且影响观念，使艺术家屈从于绝对的专制……戏剧总是严格地被由时代倾向的特殊环境所束缚，而往往剧作家总是最不独立的艺术家，因为他必须综合运用如此之多不同的因素，所有一切必须恰当地统一于他的工作。<sup>③</sup>

阿庇亚的戏剧革新对戏剧艺术的贡献主要体现在两个方面。首先，他较为看重灯光与音乐这两种媒介并力图建立一种作为空间艺术的舞台美术结构，此种结构必须与作为时间艺术的音乐的结构相一致。他写道：“实践是以运动的形式在空间中表现出来……而空间在时间中是以标志着运动强度的不同长度表现出来的。”<sup>④</sup>因此，运动中的演员需要的是三维空间，但这一空间仅凭画出来的布景是无法体现的。他肯定了戏剧中灯光技术的应用能像音乐一样表达戏剧的精神实

① 胡妙胜. 活动与光的戏剧关于约瑟夫·斯沃博达的舞台设计[J]. 戏剧研究, 1982, 3(3): 9-60.

② 胡妙胜. 充满符号的戏剧空间[M]. 北京: 知识出版社, 1985: 311.

③ Appia, *Music and the Art of Theatre*, trans. R. Corrigan and M. Dirks, Coral Gables Florida University of Miami Press, 1962, 9.

④ 陈世雄. 导演者: 从美宁根到巴尔巴[M]. 厦门: 厦门大学出版社, 2006: 126.

质。使人们意识到灯光的使用能够赋予戏剧空间丰富的表现力，进而创造三维的舞台空间观念。第二，阿庇亚的戏剧实践推动了多媒介综合性戏剧舞台的构建，使人们意识到：除了应用平面的、二维的戏剧布景外，综合使用不同方式、手段、多项技术能够增强戏剧效果，这正是多媒体戏剧产生的思想基础。尽管阿庇亚的许多思想没能在舞台上实现，但他的戏剧革新却为后来的戏剧家开辟了先河，尤其是使用灯光表达戏剧诗意的象征为戏剧艺术带来了难以估量的影响。

## 2、皮斯卡托——探索多变的影像思维

埃尔温·皮斯卡托是20世纪最著名的导演之一。在德国他首创了政治的、叙事体的、纪实主义的戏剧，后来和布莱希特一起发展了“叙事体戏剧”，使之成为世界上最具影响力的一种新型戏剧体系。皮斯卡托主张现代剧院应当利用现代技术（19世纪的摄影技术、20世纪诞生的电影及幻灯机）来表现新的内容。他认为，20世纪已在舞台上运用复杂结构、电影镜头的变幻、数字语言等方法来宣布自己的到来。<sup>①</sup>皮斯卡托排演的《旗帜》一剧于1924年5月26日在“人民舞台”上演，在剧中他创造了十分典型的演出方式。演出以一段开场白开始，其内容是对剧中人物的评价。他使用特殊的手法进行处理：舞台中央安放了一个银幕，上面按照讲述的内容放映有关人物的肖像。银幕的另一用途是放映字幕用以评价下一个戏剧片段。除此之外，舞台两侧也有银幕并随着剧情的进展播放题字、评论、报纸片段和标语等内容。皮斯卡托称：“在没有布景的地方，旗帜取代了布景，上面写着或者用幻灯投映着标语口号。演员从观众当中走上舞台。人们不仅听到幕后传来的声音，而且听到从幕前传来的声音。这些声音视情况的需要而加入到演出中来。观众和演员融为一体，并达到统一，它的基础就是共同的体验。”<sup>②</sup>皮斯卡托是在舞台上使用电影投影的第一人，手段的应用不仅能够更好地说明戏剧事件，还可以使观众更快地联想到工人阶级斗争。

皮斯卡托的戏剧实践成功地将电影作为一种独立的叙述手段，除了用以向观众展示戏剧的内容外，还试图代替舞台上毫无生命力的布景，进而充当戏剧剧情的背景，使戏剧带有一种评论式的情感特征。如果说阿庇亚的戏剧实践侧重于实现戏剧的“综合性”表达，那么皮斯卡托则是在探索戏剧中技术的“混合性”应用。他运用电影镜头、灯光投射、字幕、宣传画、统计数字等技术为戏剧内容服

① 陈世雄. 导演者：从美宁根到巴尔巴[M]. 厦门：厦门大学出版社，2006：126.

② 转引自陈世雄. 导演者：从美宁根到巴尔巴[M]. 厦门：厦门大学出版社，2006：102.

务,同时使电影的播放与现场表演相结合,让观众感受到真实和幻觉的双重诱导。技术的介入不仅扩大了戏剧的动作范围、丰富了戏剧语言,更为重要的是促进了戏剧由传统的思维方式向影像思维的转变。这种创新实践可被视为多媒体戏剧的早期雏形,直到今日,用电影投影的方式参与戏剧表达在多媒体戏剧中仍然存在。虽然皮斯卡托为戏剧带来了意想不到的表现效果,但也有批评家认为他夸大了电影在戏剧中的作用,没有全面地考虑各种不同的戏剧假定性手法和舞台语言,没有考虑到再现生活可以运用各种方法。尽管如此,我们却无法否认:作为一个无畏的革新家,他的探索并不都是形式主义的,而是以内容与目的为第一位的。电影投影的应用刺激了新型剧作的诞生,同时也对后来剧作者的创作产生了深远影响。

### 3、马克·奥洛涅——开创奇幻的“电影戏剧”

阿道尔夫·阿庇亚对灯光效用的认识促使了综合性戏剧舞台的构建,这为多媒体戏剧的形成提供了思想基础;埃尔温·皮斯卡托在戏剧中混合使用电影和幻灯机使得戏剧艺术的影像思维得以发展,戏剧中投影与灯光的混搭实践可以被视为多媒体戏剧的物质雏形。诞生于法国巴黎左岸剧场的“电影戏剧”虽然没有使用多媒体戏剧为之冠名,但却可作为多媒体戏剧的展示模式。马克·奥洛涅创造了奇幻的“电影戏剧”,其表达方式已经远远超越了传统戏剧形式,他也被西方公认为多媒体戏剧领域中成就最高的人。马克·奥洛涅的贡献在于灵活地运用电影、魔术、动画等元素来表现戏剧,从而赋予了作品神奇的感染力。他将戏剧舞台一分为二,一半留给电影银幕,自己则在另一半舞台进行表演。演员能够随意在影像的虚拟世界与现实舞台之上自由穿梭,这使观众无法分得清楚观看的究竟是电影还是戏剧,进而获得奇幻之感。“电影戏剧”与传统戏剧拥有全然不同的表现方式,它正是在技术为戏剧舞台提供方便的前提下产生的新型戏剧样式。

《马歇尔的幻觉》是一部多媒体舞台剧,也是马克·奥洛涅创作中最具代表性的作品之一,它的上演引起了巨大的轰动。简单来说戏剧讲述的是被病毒侵染了大脑的乡巴佬艺术家马歇尔找寻自己的故事。主要剧情为:生性开朗的马歇尔被一种病毒侵入了大脑变得歇斯底里。他来到医生的候诊室,一位女士已经坐在屏幕里。于是两人开始进行对话,但过程中马歇尔不能控制自己的思绪,总有一些奇思异想不断地搅乱他的精神,甚至完全分裂成两个自己,一个充满激情、积



极乐观；另一个则消极易怒。两者分别存在于虚拟的屏幕之中和真实的舞台之上，两人拥有相同的记忆但态度却完全对立。现实的马歇尔越是消极地对待一切，虚拟的马歇尔就越显得从容并能从与之不同的角度重新赋予问题新的观点。



图 0-1 《马歇尔的幻觉》宣传海报

技术的应用让演员能够自由地穿梭于电影屏幕与舞台之间，角色头脑中的种种思绪完全闪现在屏幕上，使观众一目了然，现场演员与影像的平等对话也为戏剧增添了奇幻的效果。《费加罗周刊》曾有这样的评论“马歇尔发明了第八种艺术！令人震惊！奇迹！幻觉！滑稽，感人，深刻，特别！找不到语汇来形容。总之棒极了！巴黎的舞台上总算出现了打破俗套的新鲜事物。通过联系戏剧和电影，马歇尔把两者的技术、技巧、感觉、奥秘发挥到了极至。包含着比任何纯粹的现实描写或虚拟的想象更丰富的内涵。直接、清晰地把信息传达到心灵。”<sup>①</sup>《观点报》也曾称赞“令人惊讶！有这样一个另类演员：他把电影屏幕、戏剧背景和电视搬到舞台上，然后呼啸其中，唱着，跳着，滑稽地模仿着。近乎疯狂！他把现实撕碎，把画面扭曲，把幻象打破，是巴黎最现代的演出。”<sup>②</sup>

① 上海文化信息. <http://www.culture.sh.cn/product.asp?id=1587>. 2005-9-22.

② 同上.



Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库